Nintendo®

PAL VERSÃO

MANUAL DE INSTRUÇÕES

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATENÇÃO: ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA NINTENDO® OU AS CASSETES DE JOGO, LÊ ATENTAMENTE A ÚLTIMA SECÇÃO DESTE MANUAL «INFORMAÇÕES E PRECAUÇÕES DE UTILIZAÇÃO».

Este selo garante que a Nintendo procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu produto Nintendo.

Congratulamo-nos que tenhas escolhido o jogo Battle Clash™ para a tua consola SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ versão PAL.

Antes de começares a jogar, recomendamos que leias atentamente o manual de instruções, no sentido de seguir os procedimentos correctos de operação. Conserva-o para consultas futuras.

NOTA: Esta cassete de jogo só pode ser usada com o acessório Super NES Nintendo Scope™.

™ e ® são marcas registadas de Nintendo Co., Ltd.
© 1993 Nintendo Co., Ltd.

(Impresso em Portugal)

ÍNDICE

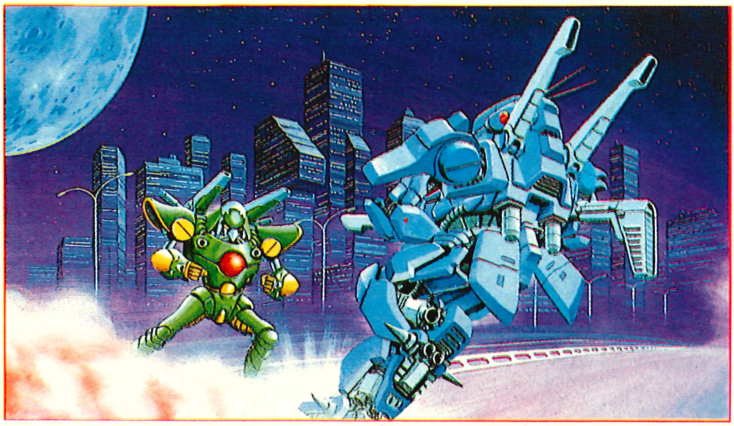
História 4
Botões de Comando e Operações Básicas 6
Preparação do Super Scope para Jogar 8
Arranque do Jogo e Selecção de Modos 9
Desafio de Abertura e Écran de Jogo 10
Explicação do jogo 11
Terminar Nível ou Fim de Jogo 12
Objectos Especiais 13
Dicas e Estratégia 14
Perfil dos Inimigos 15

GARAM
SCARAB
LORCA
IVAN
ARTEMIS
SCHNEIDER
VALIUS
BARON

COLAPSO DO SÉCULO XXI

Fazendo ouvidos de mercador a avisos da natureza e à agitação social, a sociedade humana entrou em colapso mesmo na altura em que o século XXI prometia uma nova era de tecnologia. Com o aparecimento de tumultos, falta de comida e aumento de criminalidade, as cidades tornaram-se em ruínas e foram divididas em campos armados. Desastres naturais tornaram a vida difícil para os que sobreviveram ao colapso. Terramotos e vulcões devastaram algumas das maiores metrópoles da terra.

Neste mundo de anarquia, a vida humana era cheia de violência, ódio e desespero. A única fonte de divertimento para esta gente era o Battle Game.



O Battle Game opunha dois lutadores um contra o outro em combate numa arena. Para divertimento das massas, avançada tecnologia foi utilizada para criar gigantescos fatos blindados anti tumulto, na realidade humanóides hidraulicamente motorizados, chamados «Standing Tanks» ou, para abreviar, ST.

As batalhas entre estes monstros metálicos duravam até restar apenas um guerreiro em acção. Sair vitorioso no Battle Game, significava poder e prestígio. Os que caiam em combate na arena, eram considerados cidadãos de classe baixa e deviam servir aos vencedores.

Mas nem todos aceitavam o seu destino na vida. Se bem que o seu pai tivesse sido derrotado no Battle Game, o jovem Mike Anderson recusou-se a viver na posição a que era forçado pelos códigos dos Battle Game. Estava determinado a procurar a vingança sobre o lutador que tinha derrotado o seu pai: Anubis e o seu ST, THANATOS. Mike dedicou a sua vida a aprender tudo o que podia sobre a tecnologia dos ST: as suas armas, funcionamento mecânico e sistemas de defesa.

À medida que Mike treinava o espírito e o corpo, contudo, Anubis continuou a ganhar mais poder no Battle Game. Anubis promoveu os melhores lutadores do Battle Game a seus «Chefes». Juntamente com este título, era dado a cada um deles o controlo sobre uma região da arruinada Terra. Em vez de fazer um desafio habitual de Battle Game a outro ST, Mike enfrentava um empre-endimento bem mais perigoso. Tinha que lutar contra todos os Chefes de Anubis para alcançar o seu fim último: uma BATTLE CLASH até ao último suspiro com Anubis e o seu ST THANATOS.

ST FALCON — ESTATÍSTICAS VITAIS

Altura:	8,25 metros
Largura:	6,25 metros
Peso:	21 500 kg
Vel. Máx.:	155 km/h
Motor:	Allson RD-T48 2200 kg
	Allson LD-T37 1200 kg

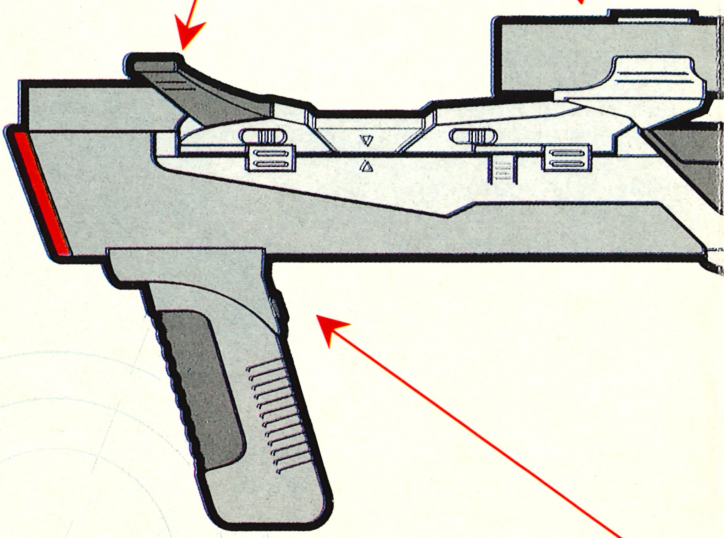
BOTÕES DE COMANDO E OPERAÇÕES

VISOR

&

MIRA

Para apontar, alinha o centro da Mira sobre o teu alvo ao mesmo tempo que olhas através do Visor



BÁSICAS DO SUPER NES NINTENDO SCOPE

BOTÃO DE DISPARO

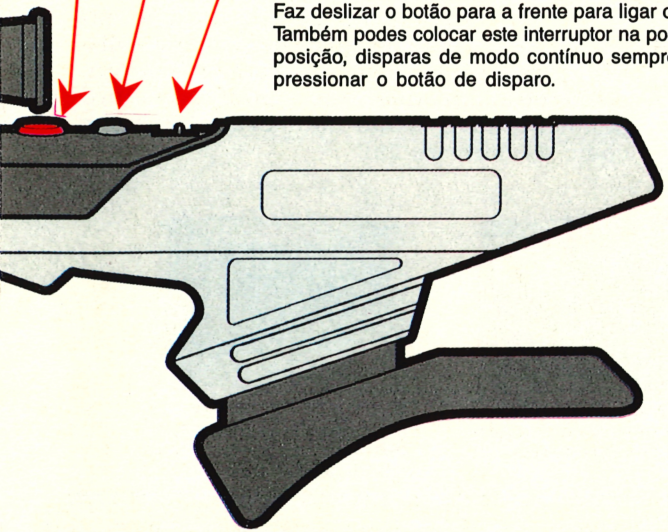
Pressiona este botão para disparar para o écran.

BOTÃO DE PAUSA

Carrega no botão de pausa para interromper o jogo. Carrega novamente em pausa quando quiseres continuar a jogar. Enquanto o jogo estiver em pausa, podes recalibrar o teu Nintendo Scope.

INTERRUPTOR

Faz deslizar o botão para a frente para ligar o Nintendo Scope. Também podes colocar este interruptor na posição turbo. Nesta posição, disparas de modo contínuo sempre que estiveres a pressionar o botão de disparo.



CURSOR

No Battle Clash o botão cursor é usado para seleccionar armas especiais que vais usar, tais como a Bomba. Ver a secção apropriada deste manual para mais detalhes.

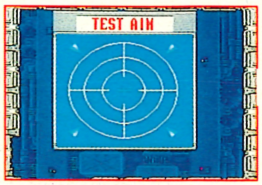
PREPARANDO O NINTENDO SCOPE PARA JOGAR

Monta o teu receptor do Nintendo Scope como indicado no respectivo Manual de Instruções. Introduz a cassete do teu jogo Battle Clash na consola Super NINTENDO e liga o ON do Super NINTENDO e do Nintendo Scope. Dispara contra o écran.

AJUSTE DE PONTARIA

Segura o Nintendo Scope de modo a poderes ver através da abertura no visor e na mira. Aponta ao centro do alvo no écran de ajuste de pontaria e dispara para o centro do écran. Para melhor precisão é importante que apontes sempre olhando através tanto da abertura do visor como da mira frontal.

Depois de disparares será registado um impacto no centro do alvo. Isto quer dizer que o Nintendo Scope já está calibrado.



Depois de calibrares, faz o teste para te certificares que o teu Scope dispara com precisão, disparando novamente contra o écran. Se não estiver, recalibra.

RECALIBRANDO O NINTENDO SCOPE

Se em qualquer altura te parecer que a tua pontaria não está certa ou se mudares de posição durante o jogo, deves recalibrar o Nintendo Scope para fazer aparecer o écran de Ajuste de Pontaria e segue as instruções acima. Se não quiseres ajustar a tua pontaria, ou quando tiveres acabado de o fazer, tens que carregar novamente no botão de pausa para continuares a jogar.

COMEÇAR O JOGO E SELECCIONAR MODOS

Podem jogar um ou dois jogadores. No modo de Dois Jogadores, estes alternarão entre si e combaterão os mesmos inimigos. O jogador um usa o ST FALCON e o jogador dois, o ST MOSQUITO.

No écran SELECT MODE (Seleccionar Modo), escolhe entre o TIME TRIAL (Treinos Cronometrados) ou o BATTLE MODE (Modo Batalha).

Depois de ajustares a pontaria, escolhe o Modo 1 Jogador (1 PLAYER) ou o Modo de 2 Jogadores (2 PLAYER), disparando contra o écran respectivo.

MODO TREINOS CRONOMETRADOS

No modo de Treinos Cronometrados, lutarás contra um grupo de ST's. O tempo total que levares a derrotar cada grupo será guardado pelo jogo até o desligares. Isto permite-te lutar com cada grupo e tentar derrotá-lo o mais depressa possível: Os ST's com que lutarás nos diferentes níveis de dificuldade são:

BAIXO: GARAM, SCARAB e LORCA
MÉDIO: SCARAB, ARTEMIS e SCHNEIDER
ALTO: LORCA, ARTEMIS, SCHNEIDER e IVAN

MODO BATALHA

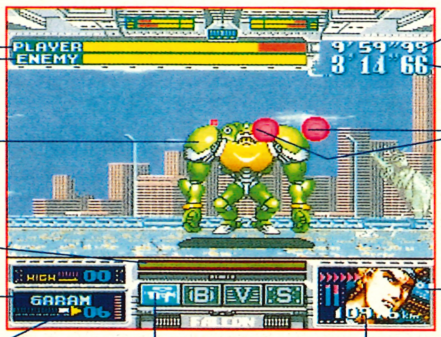
No Modo de Batalha, tomas controlo do ST Falcon contra os chefes do Mundo por uma hipótese de te encontrares com Anubis. Verás um mapa do mundo. Neste mapa verás a localização dos sítios em que as tuas batalhas terão lugar. O ponto que estiver iluminado é o local da tua próxima batalha. Dispara contra o écran para começares!

O DESAFIO DE ABERTURA

Quando inicias o Modo de Batalha, o teu piloto terá uma conversa com o seu adversário. Podes obter informações preciosas com esta conversa. Quando tiveres acabado de falar, aparecerá no écran a indicação «READY?» Dispara contra o écran para começar!

O ÉCRAN DE JOGO

O écran de jogo é basicamente o mesmo tanto nos Treinos Cronometrados como no Modo de Batalha.



1. Contador de Energia do Jogador
2. Contador de Energia do Inimigo
3. Melhor Tempo a Ultrapassar
4. O Teu Tempo
5. Medidor de Potência da Arma
6. ST Inimigo em Jogo
7. Velocidade do Inimigo
8. Símbolos das Armas Especiais
9. Velocidade do teu ST
10. Cara do teu piloto

ST inimigo

Missil inimigo

1. O teu Contador de Energia vai ficando preto à medida que perdes energia devido a ataques do inimigo.
2. O Contador de Energia do Inimigo diz-te quanta energia tem o teu adversário.
3. O teu recorde para derrotar este inimigo. (Quando o jogo é desligado volta a zero).
4. Durante o jogo, podes ir vendo quanto tempo estás a levar para derrotar este inimigo.
5. Este contador enche-se para indicar a quantidade de energia carregada na tua arma.
6. Mostra o nome do ST inimigo que estás a combater.
7. Este contador dá-te a velocidade do inimigo.
8. Estes símbolos dizem-te qual a arma especial de que dispões na altura.
9. Dá-te a velocidade do teu ST.
10. Este é o teu piloto. É ele que vai falar com o inimigo durante o desafio de abertura.

VAMOS ENTÃO À BATALHA

O objectivo do BATTLE GAME é o de usares as tuas armas para derrotares o teu adversário. Claro, ele também vai tentar destruir-te a ti!

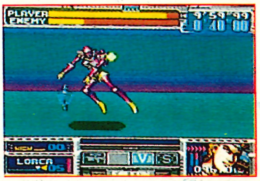
DISPARANDO O TEU CANHÃO LASER • • • • •

A tua arma principal é um laser. Cada vez que carregas no botão de FIRE, disparas um único tiro. Podes disparar esses raios rapidamente, como numa metralhadora, mas isso não provocará grandes danos ao inimigo. Se não disparares, aumenta a energia na tua arma e poderás disparar um poderoso Raio de Energia!

O Contador de Energia da Arma está localizado por baixo do écran de cenário.

BOMBAS E OBJECTOS ESPECIAIS • • • • • • • •

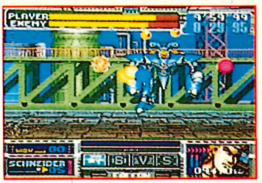
Também podes escolher o uso de Objectos Especiais, tais como uma Bomba, carregando no botão do Cursor. Uma vez que tenhas escolhido o Objecto que queres usar, aponta cuidadosamente e carrega no botão de FIRE para o usares. (Ver Página 13 para uma descrição dos Objectos Especiais. Logo de início não os terás a todos).



Os símbolos das Armas Especiais estão localizados por baixo do Contador de Energia da Arma.

DEFESA CONTRA ATAQUES DO INIMIGO • • •

Cada inimigo possui diferentes armas no seu arsenal. Podes interceptar e bloquear grande parte dos tiros inimigos com um único disparo de Turbo, mas alguns podem exigir disparos adicionais. Todo e qualquer tipo de ataque pode ser interceptado se, quando disparares, a tua arma estiver completamente carregada. Bloqueia e contra-ataca se queres sobreviver!



Deves interceptar os tiros inimigos o mais rapidamente possível.

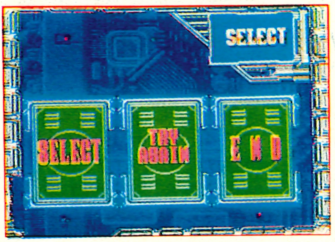
«STAGE CLEAR» OU FINAL DO JOGO

Depois de algum tempo de luta, o Battle Game vai, inevitavelmente, deixar um ST destruido, ou o teu ou o do inimigo.
O que acontece a seguir depende do Modo de Jogo em que estiveres a jogar.

MODO DE BATALHA: VITÓRIA

Se ganhares a luta, o teu adversário vai lamentar a sua derrota. Verás, então, o écran de mapa, que te indica qual o local em que a tua próxima batalha terá lugar. Dispara contra o écran para avançares para o próximo inimigo. O jogo acaba quando derrotares THANATOS.

MODO DE BATALHA: DERROTA



Se tiveres perdido, ou tiverem passado dez minutos e não tiveres derrotado o teu inimigo, o teu jogo acabará e verás aparecer o écran GAME OVER (Fim de Jogo). Faz a tua escolha disparando contra o écran apropriado: SELECT (Seleccionar), RETRY (Tentar de Novo) ou END (Fim).

TREINOS CRONOMETRADOS

Não há a opção RETRY no Modo Treinos Cronometrados. Se não conseguires ganhar verás o écran de RESULTADOS com espaços vazios nos lugares de todos os inimigos que não tiveres derrotado. Se derrotares todos os ST's do grupo, verás todos os resultados.

OBJECTOS ESPECIAIS

Podes escolher estes objectos especiais pressionando o botão de Cursor no Nintendo Scope. Uma vez que tenhas escolhido o objecto que queres, carrega no FIRE para o usar.

BOMBA [B]

A Bomba vai voar lentamente contra o ponto a que tiveres apontado. Após um curto espaço de tempo explodirá, causando muitos danos ao inimigo. Só tens uma Bomba por cada inimigo.

BOMBA DE PLASMA [P]

Esta arma permite-te lançar energia armazenada em forma de Bomba. Porque tens que carregar a tua arma a 100% de modo a poderes usar a Bomba, não te podes defender enquanto a estiveres a usar.

LASER AUTODIRECCIONAL [H]

Esta arma lança uma rajada de raios laser directamente contra o corpo do inimigo. Estes raios atingirão automaticamente o inimigo, mas não podem perseguir um inimigo que não esteja visível no écran de cenário.

CURSOR [C]

Quando escolhes este objecto e carregas em FIRE, podes fazer aparecer um cursor de pontaria no écran se carregares no botão Cursor. Este objecto só está disponível em certos níveis.

ESCUDO [S]

Este objecto envolve-te com um escudo de energia durante um curto espaço de tempo. O Escudo protege-te de ataques.

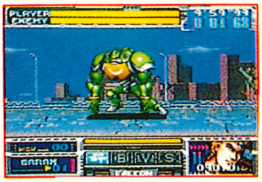
SISTEMA-V [V]

Este protege o teu ST e aumenta temporariamente a sua potência e velocidade, mas à custa de grande parte da tua energia.

DICAS E ESTRATÉGIA

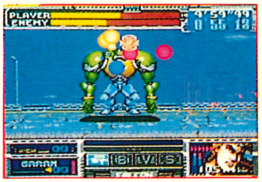
Cada guerreiro planeará a sua própria estratégia para lidar com os diferentes adversários com que se defrontará no Battle Game. Eis aqui algumas dicas básicas, que até um principiante deve conhecer:

CARREGA A TUA ARMA E DISPARA! • • • • • •



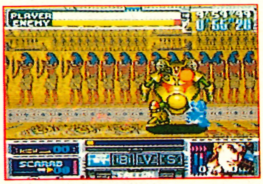
Raios de Energia completamente carregados são devastadores para o inimigo. Se atingires o corpo dum inimigo com um tiro destes, podes evitar que ele ataque. Os Raios de Energia também danificarão seriamente armas inimigas.

USA TIROS TURBO PARA DEFESA! • • • • • • • •



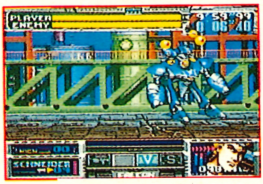
Se bem que os tiros Turbo não danifiquem muito um inimigo, podem ser úteis para interceptar os seus projécteis. Evita seres tu a sofrer danos: viverás mais tempo e terás uma melhor hipótese de derrotar o teu adversário.

DESCOBRE O PONTO FRACO DO INIMIGO! •



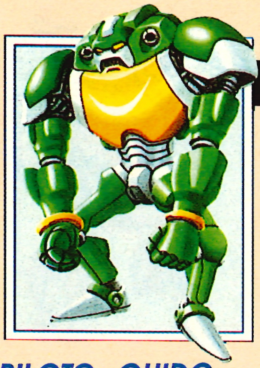
Durante o combate, se uma parte do inimigo começar a piscar, significa que o atingiste. Se apenas ouvires um som metálico sibilante, é que o teu fogo não está a afectar o inimigo. Descobre o seu ponto fraco e ataca-o!

USA BEM A BOMBA! • • • • • • • • • • • • • • • • •



A Bomba inflingirá danos maciços à maioria dos inimigos. A explosão também destruirá todas as balas dos inimigos que estejam no écran. Só tens uma Bomba por inimigo e não podes transferir Bombas não usadas para o próximo inimigo.

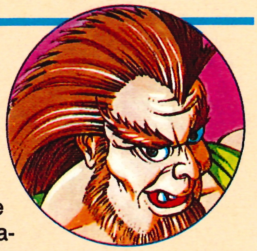
GARAM



ESTATÍSTICAS VITAIS DO ST

Altura:	7,55 metros
Largura:	7,35 metros
Peso:	21.000 kg
Vel. Máx.:	135 km/h
Motor:	Madal GSR 1 900 kg Madal GSX 1 250 kg

PILOTO: GUIDO



Guido é um homem bem constituído das Montanhas Rochosas que percorre o seu domínio Norte Americano a partir do seu esconderijo localizado nas ruínas de Nova Iorque. O seu ST GARAM é suficientemente volumoso para abrigar confortavelmente o seu corpo, e está armado com um Murro Míssil de incrível poder.

RELATÓRIO DE RECONHECIMENTO

O ST GARAM é relativamente rápido apesar do seu grande e volumoso corpo. Como se torna difícil para este ST disparar e movimentar-se ao mesmo tempo, está pronto para atacar logo depois ou antes de te ter atacado a ti. Assegura-te que bloqueias todos os seus ataques. Até os pequenos tiros podem ser mortais se fores atingido por um número suficiente. Se tiveres confiança na tua habilidade de atirador, podes tentar destruir os seus braços e pernas.

SCARAB

ESTATÍSTICAS VITAIS DO ST

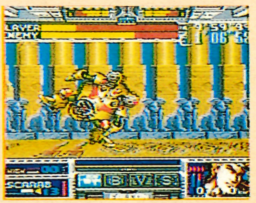
Altura: 8,00 metros
Largura: 7,35 metros
Peso: 98 700 kg
Vel. Máx.: 90 km/h
Motor: Eratos FS-V 2 900 kg

PILOTO: IKHNATON

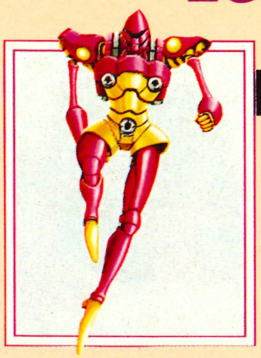
Ikhnaton usou a força militar para obter o monopólio dos campos de petróleo do Médio Oriente e auto-proclamou-se Faraó da África e Califa do Império Otomano. Gasta muito do que obtém com o seu saque, a melhorar o seu ST SCARAB. Actualmente, é ele o chefe da região africana.

RELATÓRIO DE RECONHECIMENTO

O ST SCARAB tem uma das mais poderosas armaduras que irás encontrar. Mesmo tiros completamente à máxima potência poderão não danificar o seu escudo. Contudo, quando abre a escotilha da frente para disparar contra ti, aproveita a oportunidade para atingir a maquinaria que aí se encontra, com um raio laser de intensidade máxima.
Alguns tiros nesta área, causarão danos críticos ao SCARAB.



LORCA



ESTATÍSTICAS VITAIS DO ST

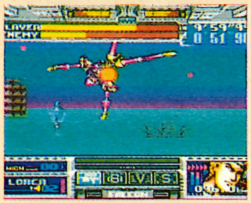
Altura: 9,40 metros
Largura: 5,0 metros
Peso: 22 700 kg
Vel. Máx.: 125 km/h
Motor: AVG Pegasus 2 330 kg

PILOTO: LORCA

Também conhecido como o «Bardo de Batalha», Lorca tem viajado através de toda a Europa, somando vitórias e aumentando a sua fama. Lorca recebeu a sua alcunha devido ao desconcertante «Hino de Batalha» que o seu ST toca durante o seu «Ataque Sónico Giratório». Muitos têm caído nesta esparrela.

RELATÓRIO DE RECONHECIMENTO

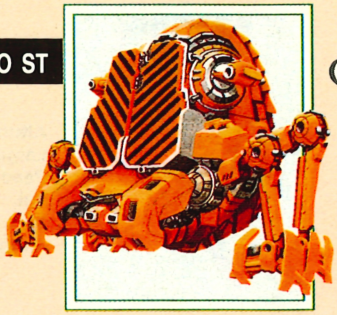
O ST LORCA move-se com muita agilidade e é muito difícil de atingir. O seu «ATAQUE SÓNICO GIRATÓRIO» tem, também, um poder incrível. Se o Lorca perde um braço ou uma perna, contudo, as suas capacidades de luta são diminuídas. Não são tão fortes como o corpo, de modo que aponta para elas primeiro. Quando ouvires o Hino da Batalha, carrega a tua arma. Quando o Ataque Giratório começa, aponta para o centro do corpo.



IVAN

ESTATÍSTICAS VITAIS DO ST

Altura: 15,72 metros
Largura: 25,20 metros
Peso: 382 000 kg
Vel. Máx.: 20 km/h
Motor: Rotarev Oval V30 2 300 CV, 2 200 rpm.

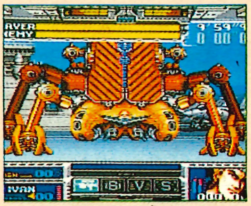


PILOTO: ANTONOV

Sendo um homem cheio de recursos, o trabalhador da construção civil Antonov, encontrou e reconstruiu o ST do exército russo, transformando-o num terrífico ST de proporções maciças. Antonov usa um velho avião de carreira russo como base, a partir da qual governa a região da Terra chamada Oceania.

RELATÓRIO DE RECONHECIMENTO

O gigantesco IVAN é talvez o maior veículo de combate jamais criado. No entanto, devido ao seu tamanho e à sua primitiva construção, é lento. A tua oportunidade de o danificares aparece quando o seu compartimento frontal de armamento se abre para expor as armas que lá se encontram. Dispara assim que esta área se abrir. Não cantes vitória se destruires as armas de IVAN. A tua luta ainda vai a meio...

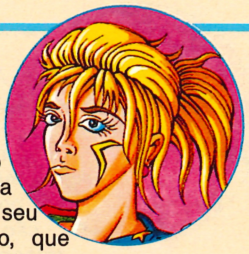


ARTEMIS

ESTATÍSTICAS VITAIS DO ST

Altura:	9,32 metros
Largura:	5,25 metros
Peso:	19 550 kg
Vel. Máx.:	120 km/h
Motor:	Ariel AS 1 800 kg

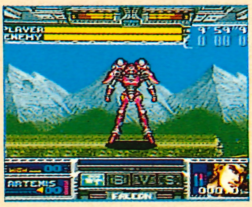
PILOTO: TASHA



Tasha é a única mulher entre todos os seis Chefes de Thanatos, mas é tão dura como qualquer dos seus companheiros masculinos quando está dentro do seu ST ARTEMIS. Luta para se proteger a si própria e ao seu adoptado povo Sul Americano, que governa a partir da sua cidadela nas escarpas das montanhas dos Andes.

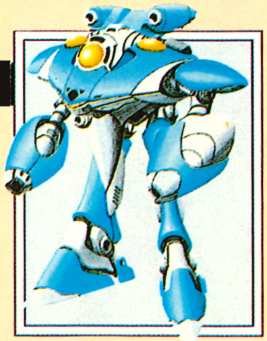
RELATÓRIO DE RECONHECIMENTO

Tasha prefere uma batalha em movimento ao longo das escarpas das montanhas já que o seu ST ARTEMIS está equipado para manobras aéreas. Eventualmente, a luta atingirá o sopé da montanha e aí é que a verdadeira batalha começará. ARTEMIS compensa a sua falta de armamento com a velocidade da sua manobra. O principal meio de ataque de ARTEMIS é lançar uma salva de mísseis. Assegura-te que os interceptas!

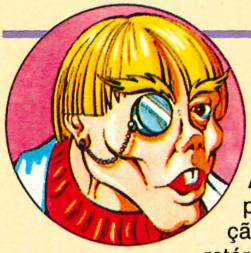


SCHNEIDER

ESTATÍSTICAS VITAIS DO ST



Altura: 8,38 metros
Largura: 8,05 metros
Peso: 21 290 kg
Vel. Máx.: 125 km/h
Motor: Sistema de Controlo Anti-Gravidade Alfred QZ-IG

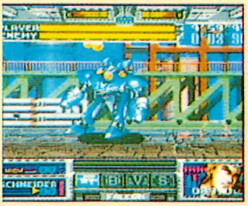


PILOTO: ALFRED

Alfred é um cientista, eremita e egotista, de descendência nipogermânica. Do seu laboratório na antiga cidade de Quioto, Alfred controla o reino da Ásia por meio da força e sofisticação das suas armas. No seu laboratório encontra-se a sua colecção de estátuas de Buda.

RELATÓRIO DE RECONHECIMENTO

Com o seu aparelho de propulsão anti-gravidade, o ST SCHNEIDER é muito rápido. Tal como outros ST, tem armas montadas nos seus braços. No entanto, Alfred acrescentou blindagem extra aos seus braços, pelo que estes não são tão vulneráveis como os da maioria dos ST. Apesar de não precisar das suas pernas para se mover, o destruí-las danificará seriamente este ST.

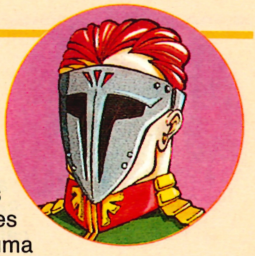


VALIUS

ESTATÍSTICAS VITAIS DO ST

Altura:	10,07 metros
Largura:	5,45 metros
Peso:	16 800 kg
Vel. Máx.:	110 km/h
Motor:	FJR Asuka/S 2 150 kg

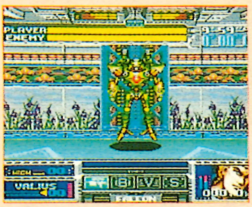
PILOTO: EDWARD



No seu ST VALIUS, o general Edward guarda a Torre de Babel. Esta torre atinge um satélite circular que rodeia a Terra. Poucos sabem que Edward era um homem justo e imparcial mas que, devido às suas capacidades de combate, Anubis lhe fez uma lavagem ao cérebro para o tornar no seu impiedoso e diabólico guarda-costas.

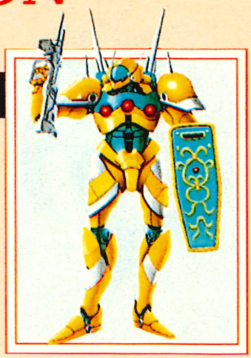
RELATÓRIO DE RECONHECIMENTO

Poucos defrontaram o ST VALIUS em combate e viveram para o contar. Se bem que o seu ST não tenha uma armadura muito resistente, está fortemente armado com poderosos mísseis. Há pouco espaço para manobrar a Torre de Babel e Edward usará este factor a seu favor, encurralando as suas vítimas e martelando-as com sucessivas salvas de mísseis.



BARON

ESTATÍSTICAS VITAIS DO ST



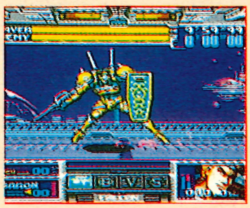
Altura: 11,40 metros
Largura: 5,65 metros
Peso: 31 700 kg
Vel. Máx.: 155 km/h
Motor: Mirage AXIS/V 2 280 kg
Mirage AXIS/V 1 250 kg

PILOTO: CARLOS

Carlos é o mais importante General de Anubis e apenas este o ultrapassa em capacidade no Battle Game. Faz cumprir as ordens de Anubis a partir da sua Base Lunar, Luna. Se bem que o seu aspecto seja calmo e digno, esconde um traço cruel e vicioso por trás da sua inexpressiva face. É um lutador de sangue frio.

RELATÓRIO DE RECONHECIMENTO

O ST BARON está fortemente blindado e é muito rápido. Carlos usou a tecnologia disponível mais avançada para melhorar o seu ST, de tal modo que este é uma bem equilibrada máquina de guerra, adequada para atacar e defender. Tal como com VALIUS, poucos sobreviveram a uma luta com BARON, de modo que há pouca informação sobre as suas tácticas.



INFORMAÇÕES E PRECAUÇÕES DE UTILIZAÇÃO

NÃO LIGAR A TELEVISORES DE PROJECÇÃO (PROJECTORES E PROJECTORES DE VÍDEO)

Não ligues a tua consola Nintendo Entertainment System™ («NES»), nem a tua consola Super Nintendo Entertainment System™ («SUPER NINTENDO») a televisores de projecção. Caso o faças, o écran do teu televisor pode ficar irremediavelmente danificado, uma vez que, em jogos de vídeo, há imagens estacionárias. Isto não se deve a defeito das consolas NES ou SUPER NINTENDO nem a defeito dos respectivos jogos, mas sim ao facto de os televisores de projecção não estarem preparados para aceitar imagens fixas ou repetitivas.

A Nintendo não se responsabiliza por este tipo de danos e aconselha a que contactes o teu fornecedor habitual de televisores, no sentido de obteres informação adicional.

EPILEPSIA
LER ANTES DE UTILIZARES AS CONSOLAS NES OU SUPER NINTENDO

Existem raras histórias clínicas de pessoas susceptíveis a ter crises de epilepsia quando expostas a certos tipos de luzes intermitentes frequentes no nosso meio ambiente quotidiano.

No entanto, pessoas a quem isso acontece, podem igualmente estar sujeitas a essas crises quando vêem certas imagens televisivas ou quando jogam a certos jogos de vídeo. Sugerimos que consultes o teu médico assistente, caso sintas algum sintoma de epilepsia, ou algum sintoma anormal, ao jogar jogos de vídeo, como por exemplo os seguintes: dificuldade de visão, contracções musculares, outros movimentos involuntários, problemas mentais e/ou convulsões.

PRECAUÇÕES A TER COM O EQUIPAMENTO — CONSELHOS DE MANUTENÇÃO.

1) Utilizar unicamente o transformador fornecido com a tua consola SUPER NINTENDO. O aquecimento produzido pela utilização do transformador é normal e não deve ser motivo de preocupação. No entanto, aconselha-se a que o desligues da corrente sempre que não esteja em uso por períodos prolongados.

2) Utilizar apenas o comutador RF que acompanha o SUPER NINTENDO.

3) Não desmontar a consola SUPER NINTENDO, nem tentar repará-la, sob pena de perder o direito à garantia.

4) É indispensável desligar o interruptor da consola, antes de retirar ou introduzir uma cassete de jogo. Utilizar apenas as cassetes de jogo SUPER NINTENDO VERSÃO PAL com a consola SUPER NINTENDO (versão PAL). Para as retirar, carrega no botão de ejecção e puxa com cuidado. Não é possível retirar a cassete com o interruptor (Power) ligado.

5) Quando acabares de jogar, retira a cassete de jogo da consola.

6) Não guardes a consola em lugar húmido, nem a deixes em sítios onde possa apanhar poeira, fibras ou outras impurezas.

7) Não deixes cair os diversos elementos que compõem a tua consola SUPER NINTENDO. Evita submeter a consola a choque ou movimentos bruscos.

8) Não deixes a consola ligada por períodos longos de não utilização.

9) Quando desligares os fios da consola, desliga primeiro a própria consola e, a seguir, puxa sem brusquidão pela tomada. Nunca se deve puxar pelos fios.

10) Não expor a consola, ou outros componentes, a temperaturas excessivas.

11) Não verter líquidos na consola, cassetes ou quaisquer outros elementos da consola. Para limpar exteriormente, usa apenas um tecido macio, ligeiramente humedecido.

12) Deixa decorrer alguns segundos entre o momento em que acendes e apagas a tua consola. Caso contrário, os dados registados na cassete, graças a uma pilha especial, podem perder-se irremediavelmente.

PRECAUÇÕES A TER COM AS CASSETES — CONSELHOS DE MANUTENÇÃO

1) Se jogares por períodos longos, faz uma interrupção de 10 a 15 minutos de hora a hora.

2) Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tentes desmontar a cassete.

3) Não toques nos terminais, nem deixes entrar água, sob risco de avarias irreparáveis na cassete e/ou consola.

4) Não limpes a cassete com solventes voláteis tais como benzina, diluentes ou álcool.

5) Verifica sempre se os terminais da cassete não apresentam impurezas, antes de a introduzires na consola.

6) Guarda a cassete na respectiva caixa de protecção, sempre que deixes de a usar.

MEMO

MEMO

SNES
3012

AGENTE AUTORIZADO
Nintendo

SERVIÇO DE CONSUMIDORES ☎ 0500 1111 (GRATUITO)

CONDIÇÕES DE GARANTIA

CHAVES FEIST & Cª. LDA., como distribuidor exclusivo de NINTENDO, para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 90 dias** para todos os produtos NINTENDO que comprares no nosso país, **em AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO.**

Em caso de avaria ou qualquer outra dúvida:

1. Contacta o nosso Serviço de Consumidores, em Lisboa, pelo ☎ **0500 1111.**
2. Para verificarmos se a avaria é real ou aparente, solicitamos que sigas as indicações dadas pelos nossos assistentes. Caso não se trate de um problema de manuseamento, verificando-se, assim, uma avaria real, o nosso assistente solicitará que envies o produto Nintendo e respectiva **Prova de Compra**, para a seguinte morada:

CHAVES, FEIST & Cª. LDA.
APARTADO 150 - 2685 SACAVÉM

3. Sempre que um produto NINTENDO apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, a CHAVES FEIST encarrega-se de reparar e/ou substituir o produto avariado, sem qualquer encargo para ti.
4. Não estão cobertas pela garantia as seguintes situações:
   - **Produtos NINTENDO cujo prazo de garantia tenha expirado.**
   - **Produtos NINTENDO cuja prova de compra não mencione produto, data de aquisição e nome do AGENTE AUTORIZADO NINTENDO.**
   - **Produtos NINTENDO avariados por negligência, acidente, utilização inadequada do produto e tentativas de reparação por técnico não autorizado por CHAVES, FEIST & Cª. LDA.**
5. Após terminar o período de garantia, em caso de avaria ou qualquer outra dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Consumidores NINTENDO, pelo ☎ 0500 1111. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.

Nintendo®

CHAVES, FEIST & C.ª, LDA.